

AKTIVITAS DIGITAL FANDOM IDOL VIRTUAL PLAVE

DI MEDIA SOSIAL WEVERSE

(Studi Netnografi pada Fandom Plli)

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Politik Universitas Andalas*

Oleh:

Nada Nazhifah Adzra

2210863034

Dosen Pembimbing:

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.,Si

Novi Elia, S.P, M. Si



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ANDALAS

2026

ABSTRAK

AKTIVITAS DIGITAL FANDOM IDOL VIRTUAL PLAVE DI MEDIA SOSIAL WEVERSE (Studi Netnografi pada Fandom Plli)

Oleh:

Nada Nazhifah Adzra
2210863034

Pembimbing:

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.,Si
Novi Elian, S.P, M. Si

Fenomena idol virtual kini menjadi tren baru yang berkembang dalam K-Pop Grup yang menciptakan teknologi untuk menggerakkan idol virtual dan mampu menunjukkan kemampuannya sebagai idol virtual yang sama dengan idol manusia. Idol virtual Plave hadir ditengah-tengah idol konvensional yang mampu menciptakan fandom dan memperkuat hubungan bersama penggemar melalui media sosial. Weverse menjadi medium yang memperlihatkan bagaimana aktivitas digital fandom idol virtual Plave (Plli) dibentuk dan bersamaan ditemukannya komodifikasi yang dilihat oleh budaya partisipasi Plli terutama dalam komunitas Weverse. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan aktivitas digital fandom Plli yang terjadi di komunitas Weverse dan menganalisis bagaimana aktivitas digital dan interaksi tersebut akan berujung pada sebuah komodifikasi dalam ruang digital. Penelitian ini menggunakan analisis netnografi untuk mengamati aktivitas digital fandom Plli yang terjadi di ruang komunitas Weverse Plave dan menganalisis bentuk komodifikasi yang digambarkan melalui aktivitas digital fandom serta budaya partisipasi *affiliation, expressive, collaboration, circulation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fandom Plli aktif berada dalam komunitas Weverse untuk meninggalkan postingan, komentar, serta memanfaatkan fitur Weverse untuk terlibat aktif sebagai fandom Plave. Weverse mendorong Plli untuk mengonsumsi layanan khusus, seperti konten berbayar dan pembelian *merchandise* (Weverse Shop) yang berujung pada komodifikasi media digital. Selain itu, komodifikasi pada ruang digital ini sudah terlihat bahwa idol virtual Plave dirancang dengan visualisasi karakter melalui bantuan teknologi bernama *motion capture* yang bekerja sebagai VTuber dan idol virtual agar menarik penggemar. Peran Plave sebagai karakter virtual yang menggunakan konsep VTuber sekaligus berprofesi sebagai idol virtual yang mampu setara dengan idol manusia menjadi pemicu bagi penggemar untuk memilih idol virtual Plave.

Kata Kunci: Plave, Idol Virtual, Aktivitas Digital Fandom, Komunitas Weverse, Komodifikasi, Budaya Partisipasi

ABSTRACT

DIGITAL FANDOM ACTIVITY OF THE VIRTUAL IDOL PLAVE ON THE WEVERSE SOCIAL MEDIA PLATFORM

(A Netnographic Study of the Plli Fandom)

By:

**Nada Nazhifah Adzra
2210863034**

Supervisors:

Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si

Novi Elian, S.P., M.Si

The phenomenon of virtual idols has become a new trend developing within K-Pop, in which groups create technology to animate virtual idols capable of demonstrating abilities equal to those of human idols. The virtual idol group Plave has emerged amid conventional idols, successfully building a fandom and strengthening relationships with fans through social media. Weverse serves as the medium that reveals how the digital fandom activities of Plave's fans (Plli) are formed, alongside the commodification observed through Plli's participatory culture, particularly within the Weverse community. This study aims to explain the digital fandom activities of Plli occurring within the Weverse community and to analyze how these digital activities and interactions lead to commodification within the digital space. This study employs netnographic analysis to observe the digital fandom activities of Plli within the Weverse Plave community space and to analyze the forms of commodification depicted through digital fandom activities as well as the participatory culture of affiliation, expressive, collaboration, and circulation. The results of this study show that the Plli fandom is actively present within the Weverse community, leaving posts and comments and utilizing Weverse features to actively engage as Plave fans. Weverse encourages Plli to consume exclusive services, such as paid content and merchandise purchases (Weverse Shop), which leads to the commodification of digital media. Furthermore, commodification within this digital space is also evident in the way the virtual idol Plave is designed through character visualization using motion capture technology, functioning as both a VTuber and a virtual idol to attract fans. Plave's role as a virtual character employing the VTuber concept while simultaneously operating as a virtual idol equal to human idols has become a driving factor for fans in choosing to support the virtual idol Plave.

Keywords: Plave, Virtual Idol, Digital Fandom Activity, Weverse Community, Commodification, Participatory Culture